

Pengaplikasian Tema Dolan terhadap Objek Rancang Taman Rakyat Surabaya berdasarkan Teori “Intangible Methafor “

Anthony C. Antoniades

Ardianto Septian, dan Ir. Andy Mappajaya , MT
Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111
E-mail : Mappajaya@arch.its.ac.id

Abstrak—Saat ini kebutuhan akan tempat taman rekreatif yang menarik menjadi satu kebutuhan yang cukup penting bagi kehidupan warga perkotaan yang padat dengan hiruk pikuk suasana perkotaan yang penuh akan polusi dan kemacetan. Ditambah lagi kurang adanya wahana untuk acara rutin Pemerintah Surabaya berupa Car Free day dan SUCF apalagi kehidupan serta kebudayaan cangkruk seakan menjadi gaya hidup yang tidak dapat ditinggalkan oleh warga Surabaya. Keistimewaan dari Taman Rakyat Surabaya adalah menghadirkan suasana petualangan baru di sebuah taman agar pengunjung dapat mengekspresikan segala sesuatunya di taman tersebut. Selain itu taman ini diharapkan mampu menampung aktifitas Car Free Day dan SUCF (Surabaya Urban Culture Festival) serta hobby fotografi dan tujuan jangka panjang dari taman ini adalah menjadi pengembang kawasan sekitar Tunjungan yang telah lama mati. Pendekatan yang dilakukan ialah melalui teori intangible methafor yang mengangkat tema dolan. Dolan dapat diartikan sebuah kesenangan, sebuah petualangan, dan sebuah keakraban. Hal tersebut terlihat dari sifat atau karakter dolan tersebut sehingga pemilihan tema dolan tepat sasaran bila digunakan dalam dasar merancang Taman Rakyat Surabaya. Pengaplikasian tema dolan ke dalam rancangan dapat dilihat dengan adanya pola berkelok-kelok pada sirkulasi maupun massa bangunan hal tersebut untuk menggambarkan kesenangan pada objek rancang agar pengunjung tidak cepat bosan. Konsep taman yang terletak pada atap menjadi daya tarik dan sebuah petualangan baru di kawasan Surabaya. Keakraban dapat tercipta dengan adanya tribun yang menghadap ke area seni agar pengunjung dapat berkomunikasi satu dengan yang lain sambil melihat pertunjukan seni yang berlangsung.

Kata Kunci—Kebutuhan masyarakat, Dolan, Integrasi lingkungan, Taman Rakyat

I. PENDAHULUAN

Tunjungan merupakan lokasi dari Hotel Yamato yang sekarang berubah nama menjadi hotel Majapahit dan pada masa kolonial kawasan Tunjungan merupakan pusat kota yang menghubungkan kota atas dengan kota bawah. Kawasan ini merupakan pusat perdagangan antara lain Engelsche Warenhuis yang kini menjadi Siola yang pada masa lampau merupakan pusat perbelanjaan Inggris yang terletak di sudut jalan Tunjungan dan Jl. Genteng Kali. Tunjungan dimasukkan ke dalam kawasan wisata heritage di Surabaya.

Namun kondisi saat ini di kawasan Tunjungan cukup memprihatinkan. Bangunan yang menjadi sejarah masa lampau kondisinya tidak terurus. Hal tersebut juga karena era globalisasi, munculnya pusat perbelanjaan baru yang



Gambar 1. Kondisi kawasan Tunjungan
Sumber : [Dokumentasi pribadi](#)



Gambar 2. Kegembiraan warga Surabaya pada saat Surabaya Urban Culture Festival
Sumber : www.suarasurabaya.net

lengkap dan nyaman menjadikan turunnya minat masyarakat terhadap kawasan Tunjungan. Tetapi karena terdapat bangunan kuno banyak timbul aktifitas baru di kawasan ini antara lain

Banyak terdapat objek-objek menarik di sekitar kawasan ini hal tersebut didukung oleh kondisi pedestrian yang cukup luas sehingga memudahkan pejalan kaki dengan kondisi pedestrian yang cukup baik sehingga banyak warga Surabaya memanfaatkan sebagai tempat untuk menyalurkan hobi fotografi. Hal tersebut berlangsung tiap malam di kawasan ini. Bahkan pemerintah pun berencana mengaktifkan kembali kawasan tunjungan sebagai kawasan favorit warga Surabaya. Hal tersebut dapat dilihat dari program pemerintah antara lain Oleh karena itu perlu

adanya wadah bagi masyarakat agar tertarik kembali terhadap kawasan Tunjungan dan menjadikan Tunjungan sebagai tempat favorit seperti kejayaannya pada masa lampau. Sehingga Tunjungan kembali hidup seperti sedia kala.

II. DEFINISI TEMA

Menurut Prof. Dr. Ir. Josef Prijotomo, M. Arch :

Tema dalam arsitektur adalah ide yang harus dieksplor dan memasukkannya ke dalam desain untuk menciptakan karakteristik atau makna pada bangunan tersebut.

Merancang dengan tema berarti mengusulkan salah satu kemungkinan perwujudan dari gagasan.

Merancang dengan tema menghasilkan arsitektur sebagai seni, namun setelah itu dipertanggungjawabkan secara ilmiah baru disebut arsitektur sebagai ilmu.

Karena rancangan arsitektur itu adalah racikan ruang dan bentuk, ‘merancang dengan tema’ adalah merekayasa racikan ruang dan bentuk.

III. PENJABARAN TEMA DOLAN

Bermain pada dasarnya ialah suatu kegiatan bersenang-senang yang identik dengan kegiatan anak-anak. Namun kata bermain atau dolan sebenarnya bisa untuk semua golongan. Sesuatu yang Universal mencakup seluruh lapisan masyarakat. Di semua belahan negara tiap penduduknya pastilah hobby dengan sesuatu yang berbau “dolan”.

Berdasarkan pertimbangan diatas maka karakteristik Dolan adalah sbb:

A. Emosi / Ekspresif

Dolan adalah suatu kegiatan awal yang memunculkan suatu emosi senang ketika kita melakukannya. Senang atau ceria ialah suatu ekspresi positif yang merupakan salah satu tujuan manusia dalam menjalani suatu hal. Dan menjadi kebutuhan psikologis dasar bagi manusia pada umumnya.

Dolan ialah sebuah kata yang memiliki karakter ekspresif berupa sesuatu hal yang berbau kesenangan, karakternya terlihat sangat jelas karena ketika kita mengucapkan kata dolan hal yang terpikirkan oleh orang yang mendengarnya ialah “yang menyenangkan”.

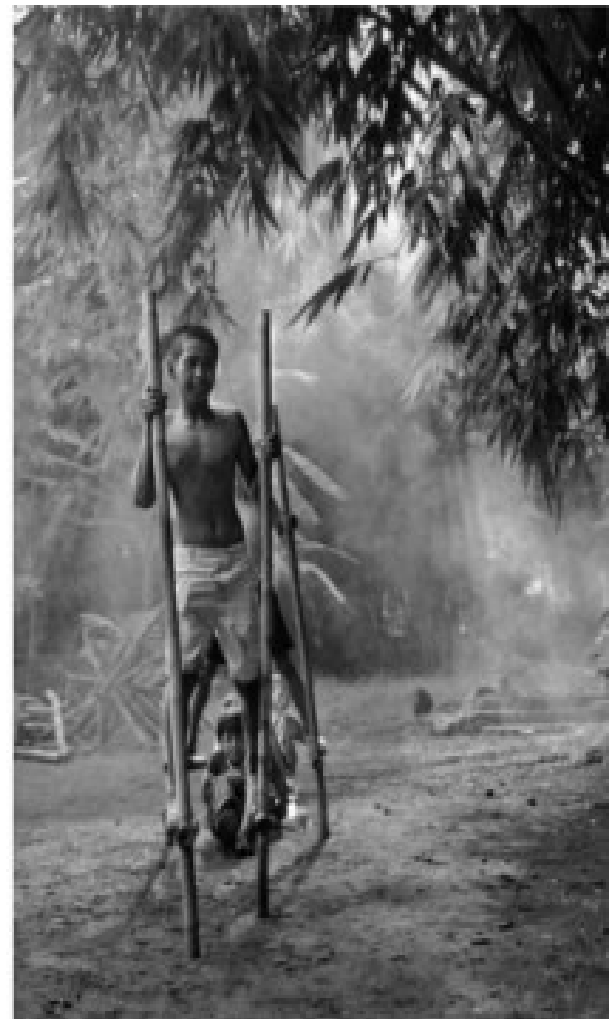
B. Bersifat Universal

Sifat dari kata dolan ini pada dasarnya ialah bersifat universal. Dengan arti tanpa membedakan golongan maupun kalangan manapun. Jadi setiap orang dapat menjalankan kegiatan ini. Contoh, adanya permainan tradisional kuno hingga pada era modern saat ini, permainan ini tidak mengenal adanya golongan masyarakat bahkan bisa dijadikan pemersatu suatu golongan tertentu.

Karena kata Dolan merupakan suatu hal yang bersifat kegiatan, maka suatu hal tertentu dapat dimasukkan pula ke dalam kategori dolan / bermain. Seperti Sepak bola atau bal-balan, kegiatan tersebut sebenarnya adalah kegiatan olahraga karena kata dolan dapat mencakup berbagai hal sepak bola termasuk juga kedalam kategori dolan karena sesuatu



Gambar 3. Ilustrasi keakraban pada saat dolan
Sumber : www.google.com



Gambar 4. Ilustrasi petualangan dan kesenangan pada saat dolan
Sumber : www.google.com

hal yang bersifat menyenangkan. Sehingga seringkali arek suroboyo bicara “ayo dolanan bal-balan.”

Karena bersifat universal kata atau kegiatan dolan juga dapat menyatukan suatu kelompok tertentu. Contoh ketika bermain dakon atau permainan apapun, semua orang disekitar seakan ingin berkumpul entah ingin memainkannya ataupun sekedar melihatnya, karena pada dasarnya dolanan atau permainan ialah sesuatu yang menarik dan menyenangkan.

C. Ada Sebuah Petualangan Baru

Dolan pada dasarnya adalah kegiatan yang bagaimana mengeksplor suatu kegiatan agar lebih menyenangkan dengan menciptakan kegiatan yang semakin berkembang dan semakin menarik. Sehingga tidak menjadi suatu hal yang monoton atau membosankan. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa dolan ada sebuah petualangan yang bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu pola permainan agar lebih menarik.

III. TEORI YANG MENDASARI TEMA

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture" ialah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain. Ada tiga kategori dari metafora:

A. Intangible Metaphor (metafora yang tidak diraba)

Yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalis, komunitas, tradisi dan budaya)

B. Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba)

Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material

C. Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya)

Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

IV. PENGAPLIKASIAN PADA OBJEK RANCANG

Konsep awal pada proses perancangan adalah untuk melakukan optimalisasi luasan ruang terbuka dengan mempertimbangkan nilai jual atau pendapatan pada daerah komersial. Oleh karena itu terdapat roof garden diatas daerah komersial untuk memecahkan masalah tersebut.

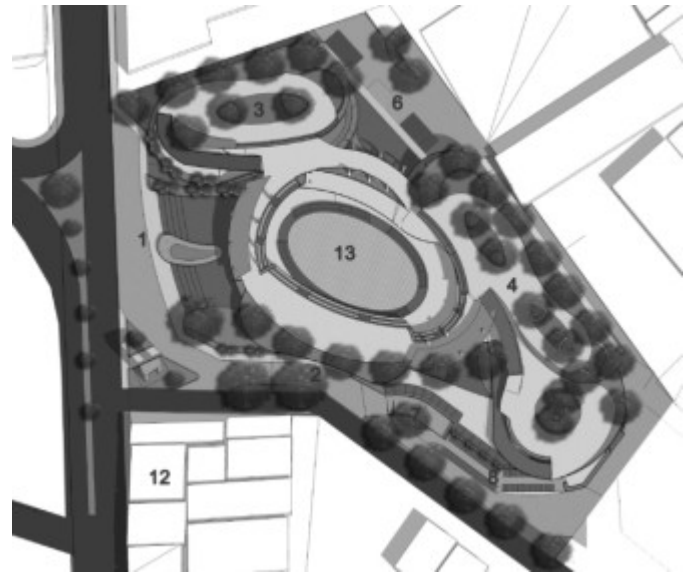
Pengunjung dapat menggunakan sepeda untuk mengakses objek rancang hingga lantai teratas, hal tersebut bertujuan untuk memberikan fasilitas lebih terhadap pejalan kaki dan pengguna sepeda agar pengunjung lebih tertarik untuk menggunakan fasilitas angkutan umum dan juga sepeda untuk mengunjungi objek rancang ini.



Gambar 5. Skema penataan zoning tiap lantai



Gambar 6. Sepeda dapat mengakses tiap lantai pada objek rancang



Gambar 7. Site plan

Bentuk massa dan juga sirkulasi dengan unsur lengkung dimaksudkan agar menghilangkan kesan formal dan menjadi karakter dari sesuatu yang menyenangkan dan agar jadi sebuah petualangan dengan pengalaman yang berbeda dari tiap view yang didapatkan.

Taman pada atap bangunan digunakan juga sebagai area rekreatif sekaligus peneduh pada bangunan agar mengurangi beban panas pada bangunan. Konsep penataan Retail shop dan cafe menggunakan konsep Street shopping sebagai bentuk integrasi dengan kawasan Tunjungan dan dengan view sebuah panggung seni.

Pada area Seni terdapat fasilitas pendukung berupa tribun di sepanjang lantai dari lt dasar samapai lantai teratas agar pengunjung dapat menikmati kegiatan secara maksimal dan menjadi sesuatu yang menarik.

III. KESIMPULAN RINGKASAN

Berdasarkan Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa objek rancang dapat memenuhi kriteria dari penjabarana tema yang digunakan dan tema menjadi acuan dalam suatu proses desain.

Dengan adanya penerapan keakraban dapat digambarkan oleh tatanan tribun yang mengelilingi objek rancang serta taman pada atap bangunan sehingga lebih mudah berinteraksi antar pengunjung ataupun komunitasnya.

Penerapan pada Universal pada objek rancang digambarkan oleh sasaran pengunjung yang dituju ialah semua kalangan masyarakat tanpa membedakan statusnya dan didukung oleh penggunaan ramp untuk mengakses tiap lantai pada objek rancang sehingga orang cacat juga dapat mengakses tiap toko atau cafe pada objek rancang.

Sedangkan penerapansifat senang terdapat pada bentukan massa maupun sirkulasi yang berliuk-liuk agar pengunjung tidak bosan dan adanya fasilitas taman pada atap bangunan sehingga menjadi objek wisata baru di Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

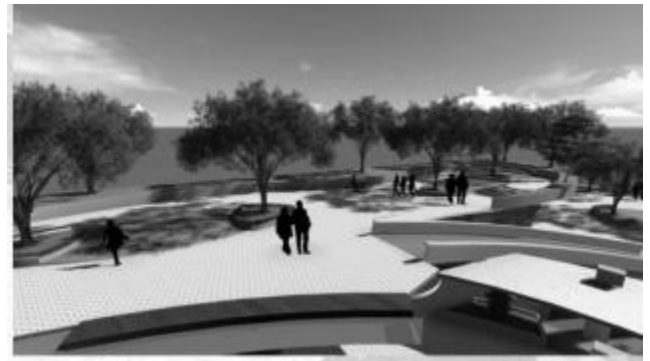
Penulis mengucapkan terimakasih terhadap semua pihak yang membantu tersusunnya jurnal ini

DAFTAR PUSTAKA

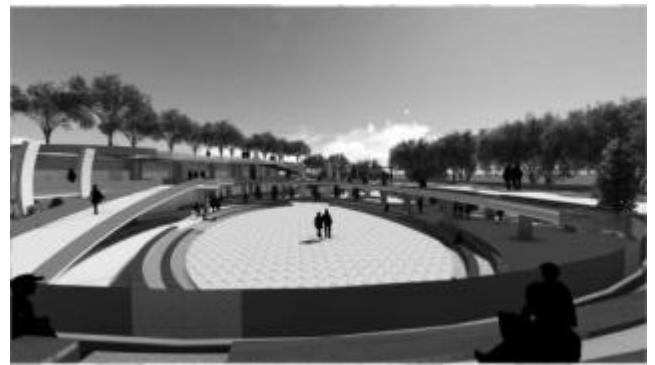
- [1] <http://lestudeprogram.wordpress.com/category/dolanan-anak/>
- [2] <http://kelanakota.suarasurabaya.net/news/2012/>
- [3] <http://www.tembi.net/id/news/beritabudaya/dolanan-layanan-2295.html>
- [4] Broadbent, Geoffrey. 1973. Design architecture: architecture and the human sciences. Van Nostrand Reinhold (International), London.



Gambar 8. Bird eye view area seni dan tribun penonton



Gambar 9. Bird eye view area taman pada atap bangunan



Gambar 10. View dari tribun ke area seni